12 Thieves

Ein Spiel von Thorsten Gimmler • für 2–4 Personen • ab 8 Jahren

Über den Dächern der Wüstenmetropole bricht die Dämmerung herein

Das ist die richtige Zeit für die Spieler, ihre 12 Diebe auszuschicken und darum zu wetteifern, wer die meisten Schätze aus den Palästen stiehlt, während die Maharadschas glauben, dass ihre Wächter die Diebstähle verhindern können.

Doch die Wachen sind bestechlich und können für die eigenen Zwecke genutzt werden…

SPIELMATERIAL

• **6 Paläste** – in sechs Farben

• **4 Spielertableaus –** je 1 in den vier Spielerfarben

• **48 Diebe –** je 12 in den vier Spielerfarben

• **24 Wächter –** je 4 in den vier Spielerfarben und 8 neutrale schwarze Wächter

• **102 Palastkarten –** je 17 Karten mit jedem der sechs Paläste

Kartenrückseite

• **8 Tänzerinnen-Karten –** als Joker wie eine beliebige Palastkarte einsetzbar

• **24 Schatztruhen** – je 4 Truhen in den sechs Palast-Farben, gekennzeichnet mit den Zahlen 4 bis 7

Rückseite

Vorderseiten der Schatztruhen

• **1 Spielanleitung**

SPIELZIEL

Jeder Spieler bewegt seine Diebe und Wächter durch das Ausspielen von Palastkarten. Seine Diebe schickt jeder möglichst schnell zu den Schatztruhen, während die eigenen Wächter nur allzu gern den Dieben der Mitspieler vor die Nase gesetzt werden.

Wem es gelingt, am schnellsten die benötigte Zahl an Schatztruhen zu rauben, beendet und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

1) Die sechs **Paläste** werden in beliebiger Reihenfolge und Anordnung, z.B. im Kreis, auf dem Tisch ausgelegt.

2) Die **Schatztruhen** werden nach Farben sortiert und dann gestapelt: Zuunterst liegt jeweils die mit 7 gekennzeichnete Truhe. Darauf kommt die Truhe mit 6, dann die mit 5 und obenauf wird die mit 4 gekennzeichnete Schatztruhe gelegt. Auf die Terasse jedes Palasts wird dann der Stapel der farblich passenden Truhen gelegt.

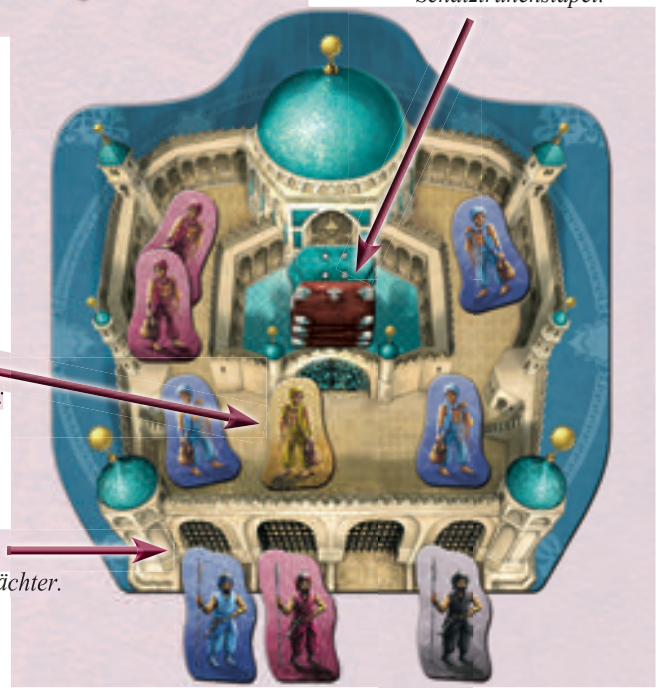
3) Vor **jeden** Palast wird **ein schwarzer, neutraler Wächter** auf ein Wächterfeld gelegt.

4) Die Palastkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte der Paläste gelegt. Die **Tänzerinnen-Karten** werden **offen** daneben gelegt.

Terrasse *mit Boden in der Palast-Farbe: Platz für den Schatztruhenstapel.*

Innenhof *(mit beigem Boden): Platz für die Diebe.*

4 Wächterfelder: *Platz für bis zu 4 Wächter.*



5) Der älteste Spieler ist Startspieler, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt das entsprechende Spielertableau vor sich ab. Je nach Spielerzahl bekommt jeder ...

... bei 2 Spielern:

- **alle 12 Diebe** in der Farbe seiner Wahl und
- **4 Wächter** in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält **6** Palastkarten verdeckt vom Stapel, der zweite Spieler erhält **7** Karten.

... bei 3 Spielern:

- **alle 12 Diebe** in der Farbe seiner Wahl und
- **3 Wächter** in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält **6** Palastkarten, der zweite Spieler erhält **7** Karten und der dritte erhält **8** Karten.

... bei 4 Spielern:

- **alle 12 Diebe** in der Farbe seiner Wahl und
- **2 Wächter** in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält **6** Palastkarten, der zweite Spieler erhält **7** Karten, der dritte erhält **8** Karten und der vierte erhält **9** Karten.

6) Nun legt jeder Spieler der Reihe nach einen Wächter der eigenen Farbe auf ein beliebiges freies Wächterfeld. Dies wiederholt sich solange, bis die Wächter aller Spieler platziert sind.

Jeder Spieler legt seine Diebe vor sich auf das Spielertableau. Seine Karten nimmt er auf die Hand.

Spielablauf

Die Spieler versuchen durch Ausspielen von Palastkarten ihre Diebe und Wächter so einzusetzen bzw. zu versetzen, dass sie möglichst schnell die Schatztruhen aus den Palästen rauben können.

Die Truhen sind jedoch schwer und benötigen eine bestimmte Anzahl von Dieben. Erst wenn genügend eigene Diebe im Palast sind, kann die Truhe geraubt werden.

Aktionen durch Palastkarten

Das Ausspielen passender Palastkarten ermöglicht die folgenden Aktionen:

- Einen eigenen Dieb vom eigenen Spielertableau in einen Palast legen (einschleusen)
- Einen eigenen Wächter umsetzen
- Einen eigenen Wächter umsetzen und dabei einen eigenen Dieb mitnehmen
- Einen neutralen Wächter umsetzen

Alle ausgespielten Palastkarten werden als gemeinsamer Ablagestapel neben den verdeckten Stapel der Palastkarten in die Mitte der Paläste gelegt.

Einen eigenen Dieb vom eigenen Spielertableau in einen Palast legen (einschleusen)

KOSTEN: 1 Karte pro fremdem Wächter

Um 1 Dieb vom eigenen Spielertableau in einen Palast zu legen, muss für **jeden fremden** Wächter (Wächter eines Mitspielers oder neutraler Wächter), der dort liegt, **je 1 Karte des betreffenden Palastes** ausgespielt werden.

Dabei müssen **mindestens 1 eigener Wächter und 1 fremder Wächter** vor dem Palast liegen.

Beispiel:
Für 2 rote Karten (eine für den neutralen Wächter und eine für den blauen Wächter) setzt Spieler „Grün“ 1 Dieb in den roten Palast.
Für den eigenen Wächter gibt er keine Karte ab.

Anmerkung: *In einem Palast dürfen sich beliebig viele Diebe aufhalten.*

Einen eigenen Wächter umsetzen

KOSTEN: 1 Karte

Wer einen eigenen Wächter zu einem beliebigen anderen Palast schicken will, **muss 1 Karte** ausspielen. Diese Karte muss **entweder** den Palast zeigen, vor dem der Wächter liegt, **oder** den Palast zeigen, zu dem der Wächter geschickt wird.

Dort muss zudem mindestens 1 Wächterfeld frei sein.

Einen eigenen Wächter umsetzen und dabei einen eigenen Dieb mitnehmen

KOSTEN: 1 Karte

Ein **eigener** Wächter, der zu einem anderen Palast versetzt wird, kann einen **eigenen** Dieb mitnehmen.

Die Mitnahme kostet **keine zusätzliche** Palastkarte.

Der Dieb muss sich in dem Palast befunden haben, vor dem der Wächter bislang stand.

Der Dieb wird dann in den Innenhof des Palastes gestellt, zu dem der Wächter geschickt wurde.

Anmerkung: *Fremde Diebe dürfen nicht mitgenommen werden.*

Einen neutralen Wächter umsetzen
KOSTEN: 2 Karten

Wer einen neutralen Wächter von einem zum anderen Palast schicken will, **muss 2 Karten** ausspielen: Eine Karte muss den Palast zeigen, vor dem der Wächter liegt **und** die andere Karte muss den Palast zeigen, zu dem der Wächter geschickt wird.

Dort muss zudem mindestens 1 Wächterfeld frei sein.

Anmerkung:
Wächter anderer Spieler dürfen nicht versetzt werden.

Beliebige Aktionen kombinieren

Grundsätzlich darf der Spieler am Zug so viele Aktionen durchführen, wie er möchte und wie er mit entsprechenden Palastkarten bezahlen kann. Die Reihenfolge der Aktionen kann frei gewählt werden. Er darf auch die gleiche Aktion mehrfach spielen.

Einschränkung: Innerhalb eines Zuges darf ein Spieler insgesamt **höchstens 3 Aktionen (■■) durchführen,** an denen ein Dieb beteiligt ist.

Beispiel: *Spieler „Rot" spielt erst eine weiße Karte, um einen Wächter **vom grünen zum weißen Palast** zu versetzen. Dann spielt er noch eine weiße Karte, um ihn (und einen eigenen Dieb) **vom weißen zum lila Palast** zu versetzen.*

Schatz rauben

Um eine Schatztruhe zu rauben, benötigt man mehrere eigene Diebe; wie viele, zeigt jeweils die oberste Schatztruhe im Palast an.

Hat ein Spieler einen Dieb in einen Palast eingeschleust und damit die erforderliche Anzahl erreicht, nimmt er sich die oberste Truhe aus dem Palast und legt sie mit der Rückseite nach oben für jeden sichtbar auf sein Spielertableau.

Die beteiligten Diebe kommen zurück auf das eigene Spielertableau und stehen ab sofort wieder zur Verfügung.

Beispiel: *Wer diese Truhe rauben will, benötigt 5 eigene Diebe.*

Anmerkung:
*Fremde Diebe sind am Raub **nicht** beteiligt. Sie bleiben im Palast.*

Palastkarten nachziehen

Nachdem man seine Aktionen beendet hat, zieht man **3 Karten** vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Palastkarten gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Hat man in seinem Zug **keine** Aktion durchgeführt, zieht man **4 Karten**, eine davon darf eine Tänzerin sein.

Die Tänzerin (Joker) kann in einem späteren Zug wie eine beliebige Palastkarte eingesetzt werden.
Ausgespielte Tänzerinnen kommen nicht auf den Ablagestapel, sondern zurück zu den offenen Tänzerinnen-Karten.

Anmerkung: *Ist der Stapel mit den Tänzerinnen zur Zeit aufgebraucht, nimmt man sich dafür eine Karte vom verdeckten Stapel.*

SPIELENDE

Der Spieler, dem es als Erstem gelingt, im Spiel mit
- **2 Spielern:** 6 Schatztruhen
- **3 Spielern:** 5 Schatztruhen
- **4 Spielern:** 4 Schatztruhen

zu rauben, beendet **sofort** das Spiel und ist der Gewinner dieser Partie **12 Thieves**!

Anmerkung:
Die Anzahl der jeweils für den Sieg benötigten Schatztruhen ist auch auf dem Spielertableau vermerkt.

VARIANTE

Wer es noch taktischer mag, kann folgende Variante spielen:

Jeder Spieler platziert vor Spielbeginn nicht nur Wächter in der eigenen Farbe, sondern auch 2 neutrale Wächter. Die Reihenfolge, in der eigene und neutrale Wächter platziert werden, bestimmt jeder Spieler selbst.
Darüber hinaus werden keine neutralen Wächter platziert.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany